Цыгане

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Тивин Вудроф
Редактор: Эрин Келли
Разработчик: Эндрю Гринберг
Арт-директор: Ричард Томас
Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс
Внутренние иллюстрации: Том Берг, Роберт Макнейл, Э. Эллен Смит, Эндрю Трабболд
Полностраничные иллюстрации: Брайан Лебланк
Передняя обложка: Дрю Такер
Дизайн обложек: Роберт Диксон

Глава первая:
Вечные чужаки

Греческий цыган Лазарос Харисиадис как-то писал, что люди всегда находятся под впечатлением, будто цыганам известно всё. Разумеется, это не так – однако цыганам известно главное: им ещё предстоит сказать миру своё веское слово. Грядёт Слияние – изменение самой вселенной, вызванное мистическими законами мироздания. И когда мир изменится по-настоящему – когда гигантский змей наконец проглотит свой хвост – только цыгане смогут построить новый мир на руинах старого.

О, не все верят в эту легенду. Не все даже знают о ней. Однако цыгане верят в свою исключительность, свою избранность, свою *чистоту*, незамутнённую скверной этого мира. У них всегда было и будет своё Призвание. В чём бы оно ни заключалось, настанет момент, когда мир вздохнёт с облегчением потому, что из всех народов только цыгане не предали свою настоящую цель.

Тема и атмосфера

Цыган испокон веков считали опасными чужаками. Ненависть и предубеждения следуют за ними по пятам, и хотя среди них хватает своих преступников, наглецов, соблазнительниц и настоящих ведьм, абсолютное большинство цыган с малых лет чувствуют на себе злые взгляды, которые они не заслужили буквально ничем.

Одни цыгане пытаются изменить устоявшиеся стереотипы. Другие возвращают чужакам свой должок, становясь именно теми разбойниками, какими их привыкли считать окружающие. Но странным образом эта ненависть помогает цыганам. Каждый из них чувствует себя частью одного коллектива – и хотя утверждения о национальном единстве цыган следует назвать огромным преувеличением, даже у совершенно разных цыганских семей больше общего, чем у иных европейцев, живущих в одном посёлке.

Таким образом, темой книги становится *родство в изгнании*. Атмосферу определить ещё проще: цыган с малолетства учат их избранности, и каждый из них от рождения знает, что у его народа есть *предназначение*. В чём оно выражается, каждый табор, а иногда и каждый цыган по отдельности, определяет по-разному. Однако цыгане не просто верят - они в прямом смысле слова *знают*, что их роль в мире неповторима и исключительна.

Словарь

В мире не существует такого понятия, как письменный цыганский язык. Перечисленные ниже термины указывают лишь на приблизительное звучание тех или иных слов - и эпитет "приблизительно" здесь действительно необходим. Цыгане разговаривают на нескольких десятках различных наречий и диалектов. Считайте каждый из этих терминов стандартным для своих игр по Миру Тьмы, однако не удивляйтесь, если в реальном мире цыгане не смогут понять большинство этих слов.

Амрия: проклятие
Ангустри: круг, зачастую магический
Баба: старая женщина (в уважительном ключе)
Батер: буквально "да будет так". Этим словом завершают сделки.
Бакст: удачи
Бужо: мошенничество с целью выманить деньги у чужака
Дило: дурак

Га́жэ: чужак, не цыган

Кумпания: группа цыган, путешествующих вместе. Часто представляет собой большую семью, включая двоюродных или более отдалённых родственников.

Маримэ: осквернённый, тот, кому не дозволено жить с остальными

Вужо: чистый, "неосквернённый"

Мулэ: призрак или дух

Шил́муло: "холодный мертвец", вампир

Фрал: настоящий, чистокровный цыган

Фури даи: одна из самых влиятельных цыганских семей, ассоциирующаяся с ведьмовством

Пена: сестра

Прала: брат

Поста: жертвоприношение

Ро́мани: цыганский язык

Прúказа: проклятие, сглаз

Цурара: ещё одна влиятельная семья, отличающаяся фанатичной ненавистью ко всем, кто оскверняет цыганскую кровь (например, к Равнос)

Талит: необычное оружие в виде шарфа, оснащённого лезвиями по краям

Вардо: транспортное средство цыган - от вагончиков до автофургонов

Народ и культура

Можно не соглашаться с претензиями цыган на свою исключительность, но их история и культура носят поистине уникальный характер. Из небольшого кочевого народа, начавшего свой путь в землях Индии, за тысячи лет они превратились в самое многочисленное этническое меньшинство Земли. Они живут в Африке и Бразилии, Австралии и России, Европе и Штатах. Иногда людям кажется, что у них не должно быть ничего общего друг с другом - и отчасти (но лишь совсем немного) это мнение соответствует действительности.

Однако цыгане видят друг в друге *прала* - собратьев. Их объединяет романская кровь, а кровь обязует к соблюдению древних негласных законов.

Традиции и образ жизни

Хотя утверждения о сугубо кочевом образе жизни цыган следует назвать стереотипом, долгое время цыгане действительно путешествовали от города к городу в небольших личных вагончиках, именуемых *вардо*. С появлением моторизированной техники цыгане начали делать такими вардо автомобили (чаще всего грузовые). В наш век в роли вардо могут выступать "кадиллаки", "харлеи" и всевозможные трейлеры. Внутри вардо может быть оснащён чем угодно, вплоть до современных компьютеров.

Поскольку мало кому из коренных жителей приходился по душе кочевой образ жизни цыган, старейшины кумпании часто назначали "барона", который говорил с местными властями от лица всего каравана.

Примечательно, что барон часто создавал видимость своей власти над остальными цыганами, хотя по факту его роль сводилась к дипломатической, если даже не декоративной. Цыганам было удобно посылать барона на переговоры, а самим заниматься осмотром местности и подготовкой либо к длительной остановке, либо к дальнейшему странствию.

Впрочем, барон высоко ценился среди цыган благодаря своему красноречию, умению подчеркнуть в разговоре с чужаком выгоды от соседства с цыганами, а также знанию других диалектов или даже языков. Наконец, именно на плечи барона ложилась задача по подкупу или умасливанию местных властей, если те не торопились идти навстречу кумпании.

Любопытно, что даже в случае основания полноценного *стана* цыгане отказывались вливаться в местное общество. Например, они не давали детям ходить в здешнюю школу, вместо этого обучая их так, как некогда обучали их самих. Цыгане должны чтить и помнить свои традиции, а не смешиваться с *гажэ*.

Устная традиция

Как уже говорилось, у цыган нет письменного языка. Многие цыгане - во всяком случае, до недавнего времени - вообще не учились читать и писать, пусть даже на других языках. В последние десятилетия некоторые семьи начали позволять своим детям посещать общественные школы, с тем чтобы они обучились грамоте, однако и в этом случае родители часто забирают детей, прежде чем они станут "рабами правительства".

Знания об культуре, мифах, традициях и биографиях ныне умерших цыган также передаются из уст в уста. Остаётся только гадать, сколько знаний цыгане утратили за короткий период, вошедший в историю под названием Холокост.

Имущество

Цыгане относятся к имуществу иначе, чем большинство людей. Они верят, что если привязываться к материальным ценностям слишком сильно, можно забыть о том, ради чего ты вообще живёшь в этом мире. Более того, многие из нищих людей попали в своё плачевное положение именно потому, что слишком сильно полагались на свои деньги и вещи.

Настоящий цыган ценит только одно: собственную свободу. Он может наслаждаться той или иной вещицей, однако как только она ему надоест, он передаст её другому цыгану, продаст или попросту выбросит. Ни одна вещь на свете не сможет тягаться по своей ценности с искренним счастьем, любовью к семье и, конечно, вечной свободой.

Гонения

Цыгане подвергались гонениям на протяжении всей своей истории. Во многом это объясняется тем, что их образ жизни казался странным и настораживающим. В глазах большинства людей, они нисколько не отличались от разбойников, которые только притворяются мирными до тех пор, пока не решат двинуться дальше, заодно прихватив побольше вещей у местных.

Кроме того, цыгане всегда окружали себя аурой таинственности, которую многие люди принимали (и до сих пор принимают) за ведьмовство. Когда у коренных жителей начинались проблемы, многие из них связывали свои беды с появлением цыган с их мрачными гадалками и рассказами о своей исключительности.

Женщины из семьи Фури даи утверждают, что таков величайший дар и величайшее проклятие цыганской крови: подобно греческой Кассандре, они будут видеть будущее, но никто не сможет им поверить. Хуже того, если гажэ поверят в их пророческие слова, они возненавидят цыган ещё больше.

Гонения на цыган не прекращаются до сих пор. В Германии группы скинхедов и неонацистов стараются очистить свои города от "цыганской заразы". В Америке цыган тесно ассоциируют с воровством, особенно после того как молодых цыган начали заманивать в мафиозные семьи по всем Соединённым Штатам.

После того как Интернет подарил цыганам возможность общаться со своими дальними родственниками по всему миру, выяснилось, что в последние годы участились случаи исчезновения молодых цыган. Считается, что кто-то похищает их с неизвестной целью. По меньшей мере несколько цыган делились слухами о загадочной корпорации “Magadon, Inc.”, которая ставит эксперименты с цыганской кровью. Если эти слухи действительно подтвердятся, цыгане со всего мира начнут на эту компанию настоящий крестовый поход.

Семьи

После того как цыган вступает в брачный союз, он начинает считать своей кровной роднёй и всех членов семьи супруга. Именно это объясняет, почему цыгане называют друг друга родственниками. Хотя они и признают различные степени родства, в их глазах, любой цыган по определению заслуживает больше уважения и тепла с их стороны, чем любой гажэ.

Некоторые семьи цыган разрастаются до размеров целых племён, хотя с терминологической точки зрения они всё равно остаются семьями (именно потому, что сами цыгане считают всех членов такого племени *кровными* родственниками).

Лидер этой "крупной семьи" может называться королём, королевой или похожим титулом. Некоторые короли пытались стать владыками всех цыган, однако только гажэ способны поверить, что у цыган может быть общий лидер. Нет, при всех своих тёплых чувствах друг к другу цыгане не признают над собой никаких авторитетов помимо узкого круга старейшин и, в случае с крупными семьями, короля.

Из всех современных семей только пять считаются хранителями колдовских знаний. В остальных семьях "магией" занимаются только гадалки, которые в большинстве случаев только дурачат наивных гажэ.

Численность пяти колдовских семей неизвестна даже самим цыганам. Возможно, в каждой из них состоят тысячи оккультистов. Возможно, их численность исчерпывается двумя десятками представителей. Опять же: никто, включая их самих, не знает истинной численности их семей. Член определённой семьи может даже считать себя единственным в той или иной местности, пока не встретит группу других цыган, которые знают о сверхъестественном мире достаточно, чтобы "единственный" представитель понял, что перед ним его *прала* - то есть братья.

• **Равнос:** Эта семья тесно связана с одноимённым кланом вампиров. После того как Равнос становится вампиром, его задача состоит в том, чтобы следить за благополучием смертных членов семьи, а также искать людей, достойных Обращения. Как правило, дар вечной жизни получают другие Равнос, хотя иногда вампир находит преемника в одной из других цыганских семей.

• **Люпины:** Эта семья не просто связана с оборотнями, а почти целиком состоит из них. В крайнем случае член семьи будет волкокровным - человеком, который ещё не стал оборотнем, но обладает потенциалом к превращению в полноценного Гару. Говоря ещё конкретнее, многие члены этой семьи связаны с племенем Молчаливых странников.

• **Урмен:** Семья, известная как Урмен, связана с существами, которых многие люди сегодня назвали бы сказочными. Урмен рассказывают истории о феях так, словно это факты, а не легенды. Некоторые даже сами называют себя феями. Что любопытнее всего, время от времени целые семьи Урмен исчезают бесследно, а несколько десятилетий спустя появляются вновь в том же месте - и ни один из них не выглядит старше, чем при исчезновении.

Другим цыганам доподлинно известно о существовании только двух семьей Урмен. Одна путешествует по России, другая - по Греции. Ходят слухи о третьей, которая странствует по горам Шотландии, но информация о её существовании находится под вопросом.

• **Фури даи:** Будучи одной из самых известных цыганских семей, Фури даи стараются организовывать браки между своими юными представителями и теми цыганами из других семей, которые отличаются сверхъестественными дарами (наподобие ясновидения). Фури даи не специализируются на той или иной области оккультного мира. Большинство из них хотя бы немного знает о призраках, мумиях, феях, вампирах, оборотнях и других обитателях этого тёмного мира.

• **Цурара:** Под этим названием известна опасная группа фанатиков, охотящихся на тех, кто оскверняет цыганскую кровь. Они ненавидят вампиров - особенно Равнос - и других

оккультных существ, которые (по их мнению) могут помешать цыганам исполнить своё великое предназначение.

Кровь

Мало какая нация печётся о чистоте своей крови так, как цыгане. По мнению большинства цыган, в их крови заключена колдовская сила, которую цыгане должны сохранить до наступления Слияния - загадочного события, которое изменит весь мир.

Если верить цыганской легенде, древняя мать их народа – мифическая персона, известная на разных диалектах как Дина, Диана или Даэнна – однажды вкусила плоды, растущие на Древе познаний. Так ей открылась истинная сущность этого мира, однако подобные знания были не только удивительны, но и опасны. Диана поняла, что если эти знания обретёт недостойный, он может обречь на муки весь мир.

А потому Диана достала из фруктов несколько зёрен и поручила хранить их самым достойным из своих потомков. Современные цыгане считают эту легенду иносказанием и не верят, что где-то в мире лежат буквальные "зёрна познаний". И тем не менее, каждый хоть сколько-нибудь эрудированный цыган слышал о тайных знаниях, которые передают из поколения в поколение самые достойные представители их народа.

Согласно легенде, первое зерно познаний называется **Кусерен**, или *Зерно земного пробуждения*. Цыган, обретший подобное знание, избавляется от иллюзий, которыми он окружал себя с детских лет, и получает возможность видеть истинный облик мира.

Второе зерно называется **Жаломасин**, или *Зерно звёзд*. Оно наделяет цыгана абсолютной памятью и нечеловеческой мудростью.

Третье зерно, **Рузлекин**, или *Зерно пылающих слёз*, помогает цыгану губить врагов своего народа.

Четвёртое зерно - **Эйявелан**, или *Зерно яркой воды* - позволяет цыгану осознать собственный потенциал и забыть об ограничениях, которые большинство людей считают врождёнными.

Пятое зерно, **Боннерин**, или *Зерно гармонии*, открывает глазам цыгана истинную ценность любых вещей. Никто никогда не обманет его, поскольку такой цыган интуитивно чувствует, насколько ему нужна та или иная вещь.

Говорят, эти знания охраняют мудрейшие из цыган, и для того чтобы обрести зёрна познаний, нужно найти этих хранителей и доказать им свою собственную мудрость.

Слияние

Старые ведьмы рассказывают, будто вселенная представляет собой не что иное, как дремлющего великана, который время от времени потягивается во сне. Каждый раз, когда он шевелится, в мире происходят великие катаклизмы - а иногда и великие чудеса. Когда он проснётся, начнётся Слияние: некогда вялые конечности примутся за дело, и всё, что когда-то казалось разъединённым или даже ненужным, получит новую роль.

Другие цыгане рассказывают, что вселенная - это змея, которая медленно поглощает свой хвост. Когда она наконец соберётся в тугое кольцо, мир обретёт новый облик.

Чем бы ни было Слияние, из всех народов, живущих на Земле, именно цыгане получат возможность повлиять на вид этой новой вселенной. В чём это будет выражаться, никто не знает. Однако цыгане верят в своё великое предназначение, своё призвание, свою *судьбоносность*.

Почему именно цыгане? Никто не знает ответа на этот вопрос, однако, вне всяких сомнений, ответ кроется в самой крови цыган. Только чистокровные цыгане, не осквернившие свою кровь смешением с другими нациями и не навлёкшие на себя проклятие

со стороны своих *прала* и *пена* (братьев и сестёр), сохраняют потенциальную силу влиять на сам облик мира.

И к слову о крови.

Кровь

Цыгане верят, что их кровь предназначена для великих свершений. Если цыган совершает преступление против своего народа, он оскверняет свою кровь, становясь *маримэ* - "нечистым" или, собственно, "осквернённым" (в противоположность *вужо* - нормальным, чистым цыганам).

Некоторые преступления можно простить. Когда *маримэ* сам чувствует, что заслуживает прощения, он приглашает своих прежних родственников на пир. Если другие приходят, значит, они тоже считают его прощённым. Так он становится вужо. Если другие не приходят, он всё ещё остаётся в рядах *маримэ*.

Если цыган скрывает, что он совершил преступление, его изгоняют навсегда - и не просто из своей кумпании, но и из всего общества. Это делается не просто в качестве наказания: куда важнее то, что присутствие *маримэ* грозит осквернить и нормальных *вужо*. Если он будет трогать их пищу или одежду, проклятие может перейти и на чистые души. А этого цыгане боятся больше всего - и они никогда, никогда этого не прощают.

Кто знает, спрашивают цыгане, не потому ли Гитлер приказывал ставить эксперименты на цыганской крови в концлагерях. В конечном счёте, известно, что многих цыган угоняли в лаборатории, где из них буквально выкачивали всю кровь. Утверждается, что это делалось для пополнения донорских запасов крови, но снова стоит задаваться вопросом: не преследовали ли эсэсовцы и другие цели?

Не укради

Большинство гажэ считают цыган ворами. Это не совсем так, но гордые носители цыганской крови действительно не считают кражу большим преступлением. Старые женщины говорят, что когда Христа только собирались распять, один цыганский мальчишка прокрался мимо дозорных и украл гвоздь, которым солдаты хотели прибить одну из конечностей Сына Божьего. Он поднял глаза и увидел, как Христос улыбнулся ему. "Ступай", - сказал голос в его голове. - "Живи и знай, что отныне весь твой род будет избавлен от заповеди *не укради*, ибо ты использовал её в милосердных целях".

Нормальное отношение к воровству отлично подходит для старта сюжетных линий. Например, персонажи могли своровать у местных пару автомобилей, не зная, что те принадлежат криминальным авторитетам или чудовищам. В сущности, они могли даже как следует не проверить, *что* лежит в багажнике угнанного автомобиля.

Бужо

Аферы и вымогательство денег цыгане считают даже меньшим преступлением, чем воровство. Когда цыган проводит аферу с целью обмана гажэ, он занимается тем, что в народе называется *бужо* - простительным обманом.

Одним из самых известных видов бужо считается гадание. Цыганка садится в палатку и предлагает прохожим узнать своё будущее. Там она раскладывает карты Таро и называет несколько положительных событий, ожидающих чужака. Тем самым она вызывает у него желание дослушать её слова до конца. Неожиданно она вскрикивает и отшатывается, показывая на одну из перевёрнутых карт и покачивая головой. Чужак спрашивает, в чём дело, но гадалка отказывается говорить. Тогда человек продолжает настаивать, и она говорит ему, что на нём лежит *при́каза* - сглаз.

Для того чтобы снять проклятие, говорит цыганка, нужно избавиться от имущества, через которое неизвестный (а иногда и известный!) злоумышленник наложит сглаз. Обычно проклятие действует через деньги. Не хочет ли чужак сжечь несколько крупных купюр?

Если чужак соглашается, цыганка просит дать деньги ей, чтобы она смогла освятить ритуал сожжения. В последний момент она ловко подменяет купюры на обрезки бумаги, специально заготовленные заранее. Довольный чужак уходит. Цыганка предупреждает остальных гадалок в округе, что с того уже "сняли проклятие", и оставляет деньги себе или передаёт их старейшинам своей кумпании.

Это может показаться невероятным, но даже в последнее время при посещении иного города гадалкам удаётся разжиться десятками тысяч долларов.

Честность

Несмотря на всё вышеперечисленное, ни гадалки, ни другие цыгане никогда не станут устраивать бужо для обмана своих соотечественников. Более того, цыгане придают такое значение честному поведению в самих кумпаниях, что считают позорным нарушить слово, данное другому цыгану. Если цыган не уверен, что сможет выполнить то, о чём его просят, он просто не станет давать своё слово.

Восемь простых историй

Ниже приведены восемь сюжетных зацепок, которые можно использовать для быстрого и удобного старта.

• **Рождение легенды:** Расскажите историю о появлении молодой кумпании. Возможно, её представители (протагонисты) даже не знали друг друга, пока их не бросили в одну тюрьму местные власти, или пока все они не наткнулись друг на друга, убегая от разъярённой толпы расистов, или пока гадалка не собрала их вокруг костра, чтобы поведать, какое великое будущее ожидает их, если они соберутся вместе.

• **Дети боли:** Кто-то похищает молодых цыган, и некоторые поговаривают, будто за всем стоит некая корпорация “Magadon, Inc.”, ставящая эксперименты на крови вужо.

• **Ножи безумцев:** Несколько Равнос просят героев помочь им наладить отношения с фанатиками Цурара, которые считают всех Равнос пешками кровососов... что вполне может оказаться истиной.

• **Жажда крови:** В цыганском стане происходит массовое убийство. Осматривая последствия этой резни, герои находят улики, указывающие, что преступник принадлежит к вампирскому клану Равнос. Но что ещё хуже, один из протагонистов узнаёт в нем своего дальнего родственника.

• **Нити времени:** С кумпанией протагонистов связывается хранительница того или иного зерна познаний. Она рассказывает им о том, что какой-то злодей пытается заполучить силы, не предназначенные для его разума, и остановить его суждено только кумпании главных героев. Более того, как хранительница великих знаний она способна переместить их назад во времени (быть может, даже на несколько столетий назад), в тот момент, когда злодей ещё не подобрался к зерну так близко.

• **Тёмная ночь:** Кумпания персонажей решает посетить стан, в котором живут их родственники и по совместительству - самые опытные колдуны в округе. Однако стан заброшен. Повсюду видны следы недавней борьбы. Расследуя пропажу заклинателей, персонажи выходят на сверхъестественную организацию (магов Вербена, прихвостней Пентекс, Тремер или Технократов), члены которой пытаются понять, как работает знаменитая цыганская магия.

• **Расплата:** Из-за традиционной связи с мистическим миром цыгане не так уж часто охотятся на чудовищ, однако когда они это делают, из них получаются феноменально

успешные группы охотников. Что если в такую охотничью кумпанию соберутся протагонисты - особенно если они сами будут владеть мистическими способностями?

• **Где не ступала нога человека:** Спасаясь от разъярённой толпы или даже отбиваясь от монстров, кумпания забегает в пещеру. По стечению обстоятельств, эта пещера оказывается дверью в мир фей. Теперь персонажам предстоит долгий путь в мир людей.

Глава вторая:
Протагонисты

Создание персонажа проходит по обычным правилам **World of Darkness**, однако цыгане располагают куда большим выбором характеристик, чем обычные гаже.

Прежде всего, в дополнение к Натуре и Маске многие из них обладают **Элементом**: своего рода мистической ролью, связанной с их великим предназначением.

Кроме того, абсолютно любой цыган обладает характеристикой **Чистота крови**, которая измеряется по шкале от одного до пяти. Чем выше Чистота крови, тем большим количеством **Дарований** может обладать персонаж.

Наконец, цыганам доступен более широкий выбор Навыков и Познаний, которые будут перечислены ниже.

Имена

Прежде чем говорить об игромеханике, имеет смысл кратко сказать об именах персонажей. В зависимости от страны проживания цыгане могут щеголять и трёх-, и четырёх-, и даже пятичастными именами.

Первое из них считается официальным: в современности его записывают в паспорт цыгана. Второе, светское имя можно назвать единственным настоящим: им цыган пользуется в своём обществе. Тем не менее, вместо полноценного имени многие цыгане называют себя по прозвищам (вроде Сороки).

Третье имя фактически представляет собой фамилию, но из-за традиционной привычки цыган считать своей семьёй всех членов своего "племени" эта фамилия часто показывает не к какой *семье* принадлежит цыган, а в каком "племени" его настоящая семья состоит.

Если цыган хочет назвать фамилию своей настоящей семьи (а не более крупного, околоплеменного образования), это может считаться его четвёртым именем.

Наконец, в некоторых странах цыгане пользуются отчествами и/или матронимами (именами их матерей).

Среди самых распространённых цыганских имён можно назвать несколько следующих.

Европа (мужские): *Чорон, Дмитрий, Ёрска, Лазарос, Петреко, Франйоко, Костос, Нигло, Ян, Злато.*

Европа (женские): *Дося, Бальцар, Катина, Макри, Мена, Мирелла, Наполина, Риченда, Вана, Зита.*

Азия и Африка (мужские): *Алифи, Насреддин, Жабаль, Перун, Шури, Синфи.*

Азия и Африка (женские): *Аяша, Далифи, Фатима, Моадель, Нажма, Перса, Рена.*

Америка (мужские): *Александр, Ефраим, Ян, Пепе, Петра, Кирил, Сом, Сильванус.*

Америка (женские): *Аля, Эллен, Хоми, Ката, Мария, Милена, Перса, Лерли, Старлина.*

Элементы

Хотя далеко не все цыгане отличаются внутренней связью с тем или иным элементом, их роль в большинстве кумпаний столь велика, что любой родитель первым же делом старается узнать, обладает ли его ребёнок даром одного из пяти элементов.

Для этого родители относят новорождённого в палатку старейшины или мудрой старухи (*бабы*), где та проводит ритуал, позволяющий прочесть душу ребёнка. Считается, что на трёх новорождённых приходится только один носитель элементов, однако и это можно назвать великим благом.

Если ваш персонаж обладает связью с тем или иным элементом, вы должны заплатить 7 свободных очков (которых цыгане получают в количестве **двадцать одно**). Взамен вы получаете уникальное преимущество, а кроме того, повышаете Чистоту крови на **+1 уровень** (до второго стартового).

Цыган может обладать только одним элементом, связь с которым никогда не ослабнет и не покинет его в этом мире.

• Связь с землёй позволяет игроку выбрать одно бесплатное Дарование: Инстинкт или Драбу (описанную в разделе, посвящённой цыганской магии). Кроме того, отныне цыган может вложить два очка Воли, чтобы мгновенно избавить другого человека или повреждённый предмет от одного уровня повреждений - причём любого. Исцеление занимает всего один раунд.

Такие цыгане называются *Дартимэ*.

• Связь с водой позволяет выбрать одно бесплатное Дарование: Романскую истину или Западерин. Кроме того, вложив два очка Воли, цыган может понизить на единицу значение Воли любого гажэ, находящегося рядом с ним. Этот эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Называются такие цыгане *Жастима*.

• Связь с воздухом позволяет игроку выбрать одно бесплатное Дарование: Романскую истину или Удачу. Кроме того, вложив два очка Воли, персонаж может устранить один из успехов в любой проверке противника (включая проверки "враждебных" механизмов).

Таких цыган называют *Жанаки*.

• Связь с огнём наделяет цыгана бесплатным Дарованием в виде Пляски с ножами. В дополнение к этому, трата двух очков Воли позволяет ему сократить штрафы за раны на два очка до конца сцены. Кроме того, персонаж никогда не теряет сознание от ранений.

Называют таких цыган *Куян*.

• Связь с духом позволяет игроку выбрать одно бесплатное Дарование из числа любых видов цыганской магии. Кроме того, вложив два очка Воли, персонаж может повысить свой магический навык на +1 уровень до окончания сцены. Более того, вложение четырёх очков Воли повышает на один уровень сразу два магических навыка.

Называются эти цыгане *Сатарма*.

Чистота крови

Любой цыган обладает хотя бы одним очком этой характеристики. Приобрести другие можно лишь за свободные очки. Каждый уровень Чистоты крови стоит четыре свободных очка.

Цыган может обладать Дарованиями в количестве, равном его Чистоте крови (а потому большинство обычных цыган, отличающихся только первым уровнем Чистоты крови, будут обладать и всего одним Дарованием).

Кроме того, в зависимости от чистоты своей крови цыган приобретает следующие преимущества (и недостатки):

• Одно Дарование. При первом Социальном взаимодействии с чужаками (гаже) персонаж повышает сложность на +1.

•• Аналогично, хотя персонаж получает доступ к двум Дарованиям.

••• Три Дарования, первое взаимодействие с чужаками повышает сложность на +2, однако *все* Социальные проверки, связанные с цыганами, понижают сложность на -1.

•••• Аналогично, однако цыган получает доступ уже к четырём Дарованиям.

••••• Пять Дарований. Первое взаимодействие с чужаками повышает сложность на +3. Остальные взаимодействия повышают её на +1. *Все* Социальные проверки, связанные с цыганами, понижают сложность на -2 до минимума в 3 пункта.

Дарования

Всего существует шесть Дарований:

- Пляска с ножами
- Инстинкт
- Удача
- Магия
- Романская истина
- Западерин

За исключением специально оговорённых случаев, использование Дарований требует проверки Чистоты крови + самого Дарования. Во время создания персонажа игрок может приобретать Дарования за 3 свободных очка каждое. Он не может приобрести число Дарований, превышающее Чистоту крови его персонажа.

Пляска с ножами

Цыган не дерётся руками, но не дерётся он и ножом. Он дерётся своей душой, позволяя невидимым силам направлять его движения. Персонаж, владеющий этим Дарованием, может проводить по несколько атак за раунд, но лишь при условии, что он наносит удар ножом или ногой либо бросает ножи в противника (возможна и комбинация этих трёх атак).

Каждый раунд можно атаковать по одному разу за уровень этого Дарования. Это означает, что первый уровень Дарования не даёт цыгану никаких преимуществ: персонаж только осваивает мистические движения и обучается переходить в состояние смертоносного транса.

Технически это Дарование считается Добродетелью: приобретения каждого нового уровня требует траты одного пункта Добродетели.

Инстинкт

Некоторые цыгане попросту чувствуют, когда им угрожает опасность - не обязательно физическая. Если персонаж обладает таким Дарованием, Рассказчик должен предупредить игрока о том, что его протагонисту что-то угрожает. Если угроза носит неявный характер, Рассказчик может назначить проверку Инстинкта + Восприятия со сложностью, которая может достигать 8 пунктов.

Удача

Трудно не согласиться с тем, что многим цыганам просто везёт оставаться в живых или избегать внимания властей, когда против них настроено почти всё местное население.

Так или иначе, ваш персонаж обладает благословение самой судьбы. В каждой истории он получает от одного до нескольких дайсов, которые может добавить к *любой* проверке. Удача измеряется по шкале от одного до пяти очков (что даёт персонажу от одного до пяти бонусных дайсов). Приобретение каждого уровня требует траты одного очка Добродетели.

Магия

Ваш персонаж владеет цыганской магией, которая подробно рассмотрена в следующей главе.

Романская истина

Некоторые цыгане умеют лгать не моргая и не сбивая дыхания. Каждый уровень этого Дарования требует вложения одного очка Добродетели. Когда такой персонаж лжёт, окружающие должны набрать при проверке Восприятия сумму успехов, *превышающую* уровень этого Дарования. Например, персонаж, обладающий третьим уровнем Романской

истины, сможет одурачить любого, кто не получит хотя бы четырёх успехов при проверке Восприятия.

Западерин

Под этим названием известен гипнотизирующий танец, снижающий бдительность жертв, а порой и вовсе сводящий её на нет. Если цыгану удаётся привлечь окружающих к своему танцу, он должен продолжать танцевать не менее десяти минут. После этого он проходит проверку Внешности + Западерина со сложностью 6 (технически Западерин считается Добродетелью, а потому игрок должен повышать уровень этого Дарования за пункты соответствующей характеристики). Каждый успех понижает Волю всех, кто следит за танцем, на единицу. Эффект остаётся в силе до тех пор, пока цыган не перестанет плясать.

Цыганские Навыки

В дополнение к обычным Навыкам цыгане могут осваивать несколько следующих.

Бужо

Персонаж, владеющий мастерством аферы, может пройти проверку Сообразительности + Бужо против Сообразительности + 4 дайсов жертвы. В случае успеха он может заработать до $5000 за каждый успех, однако он получает только по $5000 долларов в неделю (как правило, даже самая доверчивая жертва не станет сразу платить полсотни тысяч за одно гадание или снятие сглаза).

Диверсия

Под этим Навыком подразумевается умение отвлекать внимание окружающих от чего-то важного к любому другому событию. Иногда цыган просто машет руками и просит толпу собраться, чтобы услышать важное объявление или посмотреть на фокусы (пока его друзья обчищают дома местных жителей). Иногда персонаж поджигает повозку или совершает другие разрушительные действия.

Так или иначе, Диверсия добавляется в качестве бонуса к любым проверкам Манипулирования, связанным с управлением чужим вниманием.

Гулянка

Любой цыган умеет пить - но некоторые используют это для выманивания денег или информации из окружающих. Уровень этого Навыка добавляется к соответствующим проверкам Выносливости.

Гадание

Гужэ считают, что каждый цыган умеет гадать: по картам, по птицам, по кофейной гуще или по погоде. Так почему не использовать это в собственных целях? Ваш персонаж может добавляться уровень этого Навыка в качестве бонуса к проверкам Манипулирования, но лишь при условии, что жертва внимательно его слушает.

Повествование

В отличие от других Навыков, Повествование не обладает конкретным игромеханическим отражением. Уровень этого Навыка определяет скорее способность протагониста влиять на окружающих, рассказывая им истории. Конкретную степень успеха определяет Рассказчик (игровой ведущий).

Талит

Под этим названием известно экзотическое оружие, представляющее собой очень тяжёлый шарф с лезвиями по краям.

На первом уровне этого Навыка персонаж может ослепить противника, взмахнув перед ним шарфом (это требует любой подходящей проверки с повышением сложности на +1).

На втором уровне персонаж приучается использовать талит как особенно длинный нож.

На третьем уровне персонажу достаточно опутать талитом руку противника, чтобы тот выронил оружие. Это предполагает проверку Талита + Ловкости со стороны цыгана и проверку Силы со стороны врага.

Четвёртый уровень позволяет герою атаковать противника дважды за раунд, повысив сложность обеих атак на +1 пункт.

Наконец, пятый уровень открывает цыгану возможность опутать врага во время атаки. При этом жертва проходит проверку Ловкости со сложностью 6. В случае провала она теряет ближайшее действие.

Новое Познание:
Цыганская мифология

Персонаж знает историю, мифы, обычаи (современные и старинные) и другие элементы культуры своего народа. Чем выше это Познание, тем больше Рассказчик может открыть самому игроку - в зависимости от нужд конкретной истории.

Новое Дополнение:
Талисман

Каждый пункт этого Дополнения позволяет протагонисту обладать *драбой* соответствующего уровня.

Глава третья:
Цыганская магия

Технически цыганская магия представляет собой четыре Дополнения, которые подчиняются всем правилам Дарований (что, в частности, мешает цыгану достичь уровня магии, превышающего чистоту его крови).

Хотя действие этих способностей и выходит за пределы человеческих возможностей, цыганские чары не считаются настоящей, *истинной* магией, а потому не вызывают Парадокса и других эффектов, от которых страдает могущественное колдовство Пробуждённых.

Само собой, это не касается заклинаний, сотворённых цыганами из числа *самих* Пробуждённых.

Магия и вампиры

Получив дар вечной жизни через Обращение - или *тумнимос*, как его называют цыгане, - даже самый чистокровный цыган утрачивает свои Дарования и другие преимущества крови. Другое дело, что он сохраняет знания и навыки, полученные в годы своей человеческой жизни, а потому Равнос или другой Обращённый цыган вполне может проворачивать аферы (бужо) или проводить диверсии с помощью соответствующего Навыка. Чего он не сможет, так это прибегать к настоящей магии и пользоваться другими мистическими способностями наподобие Западерина.

Пути цыганского чародейства

Каждый из четырёх видов магии, перечисленных ниже, фактически представляет собой Дарование (а значит, и Дополнение). Для того чтобы получить доступ к тому или иному виду магии, игрок должен израсходовать на него свободную ячейку Дарования. Затем он сможет развивать уровни этого Дарования, вкладывая в него очки Дополнений.

Взор

Искусство Взора позволяет цыгану видеть то, что будет происходить в определённом месте в ближайшее время. Чем более конкретную информацию хочет получить игрок, тем большую сложность должен назначить Рассказчик - причём последний вполне может объявить, что определённые сведения недоступны Взору цыгана.

В качестве альтернативной возможности Взор позволяет цыгану увидеть то, что уже происходило в прошлом.

Для использования этой способности персонаж должен вложить очко Воли и пройти проверку Взора (используя уровень этого Дарования в качестве запаса дайсов). Сложность такой проверки вполне может достигать 8, 9 и даже 10 пунктов.

Пример: *Надеясь припрятать украденное имущество в заброшенном доме, цыган обращается к своему Взору и спрашивает у самой судьбы, будет ли здание пустовать в ближайшие несколько часов. Рассказчик определяет, что сложность такой проверки равна 8. Игрок бросает несколько дайсов, сумма которых равна его Взору, и получает успех. Рассказчик открывает ему, что через несколько часов в доме появятся какие-то люди.*

Заинтригованный игрок объявляет, что хочет узнать что-нибудь об этих людях. Рассказчик соглашается открыть ему такую информацию, повысив сложность до 10. Игрок снова вкладывает очко Воли и проходит проверку Взора.

Кроме того, каждый цыган специализируется на совершенно конкретном способе изучения прошлого или будущего. Один гадает по внутренностям животных, другой - по кофейной гуще, а третий - по картам. Если цыгану приходится обратиться ко Взору иным способом, сложность повышается ещё на +2 пункта (что иногда попросту блокирует использование Взора).

Уровни мастерства:

• Персонаж может увидеть то, что происходило в этом месте в последний месяц или только произойдёт в пределах двух недель.

•• Персонаж может увидеть то, что происходило в этом месте в последний год или только произойдёт в пределах полугода.

••• Персонаж может увидеть то, что происходило в этом месте в последние десять лет или только произойдёт в пределах пяти лет.

•••• Персонаж может увидеть то, что происходило в этом месте в последний век или только произойдёт в пределах пятидесяти лет.

••••• Персонаж может увидеть любое событие прошлого или будущего, однако всё, что превышает один век в прошлом или пятьдесят лет в будущем, автоматически поднимает сложность до 10.

Сглаз

Персонаж всегда может пройти проверку Манипулирования + Сглаза со сложностью, равной Воле жертвы +2. При желании цыган может пресечь действие сглаза раньше времени. В обратном случае длительность сглаза зависит от полученных успехов.

Один успех: Слабое проклятие, которое длится неделю (жертва получает штраф -1 к проверке определённого Навыка, автоматически проваливает ближайший бросок, начинает страдать от прыщей по всему лицу и так далее).

Два успеха: Немного более сильное проклятие длительностью в один месяц (жертва получает штраф -1 к десяти Навыкам, получает полные провалы при трёх ближайших бросках и так далее).

Три успеха: Полное облысение, потеря 1 очка во всех Навыках и аналогичные несчастья, которые продолжаются полгода.

Четыре успеха: Серьёзное заболевание или психическое отклонение, потеря 2-3 очков в половине Навыков, 12 полных провалов подряд и так далее. Проклятие остаётся в силе весь год.

Пять успехов: Тот же эффект, что и на предыдущем уровне, однако сглаз действует до тех пор, пока его не снимет сам цыган или более опытный оккультист.

Спиритизм

Цыган способен разговаривать с призраками, проводить экзорцизмы и даже самостоятельно посещать мир мёртвых.

Для того чтобы связаться с призраком, персонаж должен провести спиритический ритуал и пройти проверку Харизмы + Спиритизма со сложностью, которая *по умолчанию* равна 10. Для того чтобы понизить сложность, персонаж должен найти якорь призрака, больше узнать о его прижизненных целях, связаться с его родственниками и так далее.

Экзорцизм требует проверки Манипулирования + Спиритизма со сложностью, равной Воле призрака +3. Полный провал такой проверки делает призрака только сильнее и агрессивнее.

Наконец, персонаж может переходить в царство мёртвых (но не астральный мир) на несколько часов или даже дней - в зависимости от своего мастерства.

Уровни мастерства:

• Шесть часов

•• Двенадцать часов

••• Сутки

•••• Неделя

••••• Любое время

Если физическое тело цыгана получит травму, персонаж моментальное вернётся в тело. Если оно умрёт во время загробного путешествия, цыган станет призраком.

Драба

Драбами называются амулеты, зелья и другие материальные ценности, заговорённые опытным колдуном. Чем выше уровень этого Дарования, тем более мощную драбу может создать цыган.

Технически создание зачарованного предмета требует от цыгана проверки Драбы + Чистоты крови. По умолчанию сложность равна 6, хотя создание первой драбы определённого типа (например, любовного зелья) повышает сложность до 8. Даже в случае успеха цыган должен потратить на создание артефакта по одному или даже два дня за каждый уровень драбы.

Уровни мастерства:

• Персонаж может создавать слабые зелья и талисманы наподобие заговорённой серьги, повышающей защиту своего обладателя от магических воздействий на +1 дайс, целебного снадобья, устраняющего очко летального урона, или приворота, действующего всего несколько дней.

•• На это уровне мастерства персонаж обучается создавать более сильные драбы наподобие кольца, которое становится немного теплее в присутствии магических предметов или существ, или снадобья, выпив которое персонаж переходит в мир призраков на ближайшие несколько часов.

••• Третий уровень Драбы позволяет создавать предметы, дарующие персонажу несколько дайсов к конкретным проверкам или делающие его абсолютно невидимым для смертных, Воля которых не достигает определённого уровня. Многие из таких амулетов требуют вложения пункта Воли для активации.

•••• Цыган может создавать предметы, повышающие Атрибуты владельца, позволяющие ему видеть призраков или наделяющие его бонусными дайсами по тем же правилам, по которым работает Дарование *Удача.*

••••• Самые опытные колдуны могут создавать драбы, совмещающие множество сложных факторов. Примером такой драбы может быть DVD-диск, на который записывается информация о прошлом или будущем, полученная благодаря Взору. Другим примером может послужить сосуд, вмещающий Чистоту крови сразу нескольких цыган: каждый, кто окропил этот сосуд своей кровью, получает доступ к большому запасу автоматических успехов при совершении магических действий (включая создание талисманов).

Дарования семей

Крупнейшие семьи цыган (наподобие Равнос, Люпинов, Урмен, Фури даи или Цурара, описанных в **Первой главе**) могут располагать собственными Дарованиями, которые работают по правилам, схожим с магическими. Например, Люпины могут вкладывать очки Воли, чтобы получать скорость и чутьё оборотней на определённое время, Урмен автоматически чувствуют присутствие фей и могут проникать в грёзы, а Цурара способны выслеживать кровососов по запаху.